

Historische Entwicklung

der

praktischen Regeln

des

Zigo-Tarok-Spieles

nebst

einem allgemein-deutschen Zigo-Gesetze

und

einem Trauerliede.

Herausgegeben

nach authentischen geschichtlichen Beweisstücken und mit Berücksichtigung des Einflusses der Quellen des gemeinen deutschen Rechtes

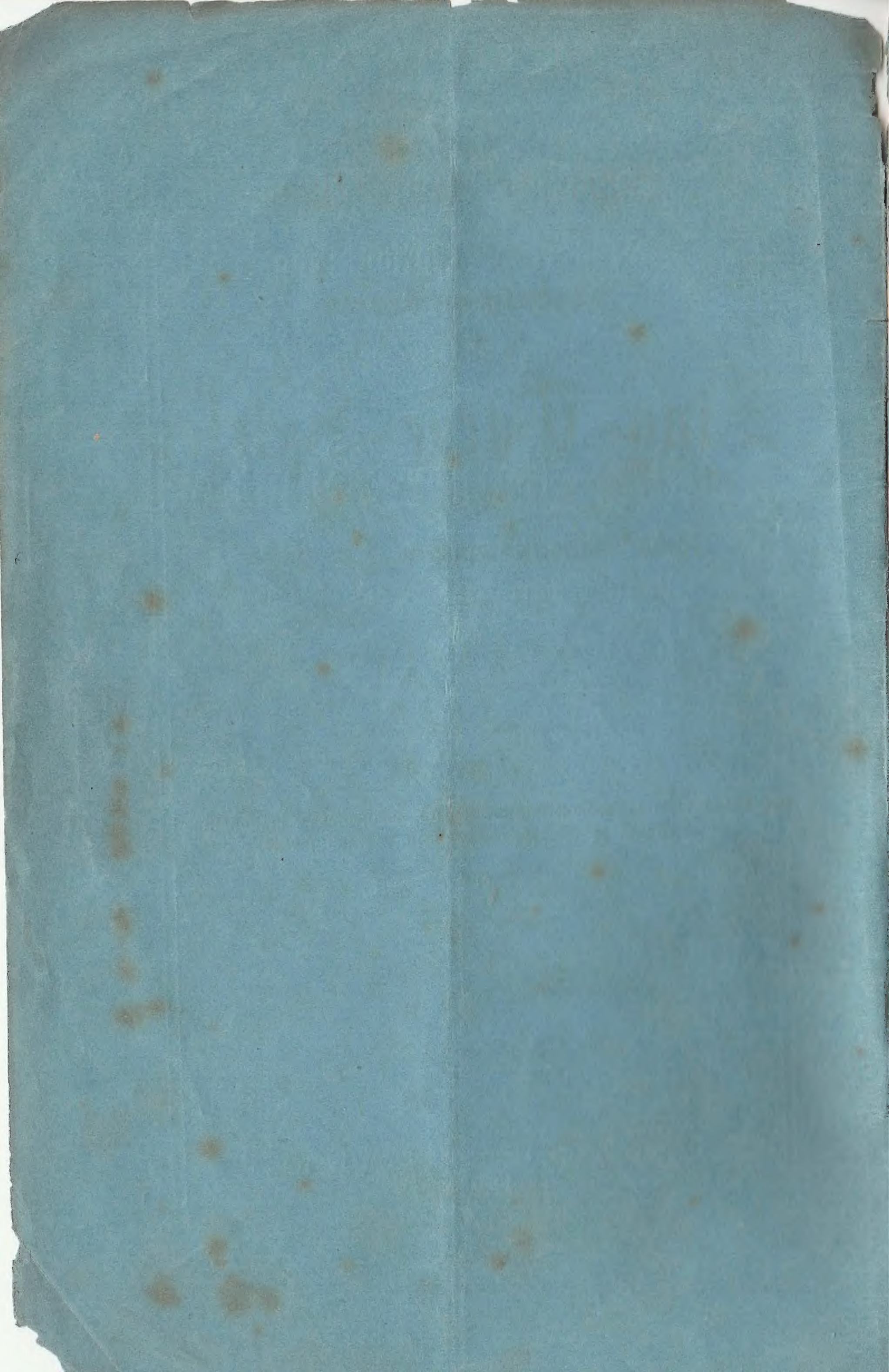
von

P. A.



Mannheim.
Buchdruckerei von J. Schneider.
1860.

J. BENSHEIMER SORTIMENT
MANNHEIM



Historische Entwicklung

der

praktischen Regeln

des

Zigo-Taroc-Spieles

nebst

einem allgemein-deutschen Zigo-Gesetze

und

einem Trauerliede.

Herausgegeben

nach authentischen geschichtlichen Beweisstücken und mit Berücksichtigung des Einflusses der Quellen des gemeinen deutschen Rechtes

von

P. A.



Mannheim.
Buchdruckerei von J. Schneider.
1860.

Werth des Spieles.

Auch da, wo von dem Drang der Arbeit sich ein Geist,
Um wieder neue Kraft zu sammeln, froh entreißt,
Muß eine Nahrung sein, die Witz und Denken stärket
Und wo er bei der Lust die Absicht mit bemerket,
Die unsre kluge Welt beim Zeitvertreibe setzt,
Daß stets ein edler Geist nach Regeln sich ergötzt.

Gellert.

Andere Ansicht.

Wenn man alles Unglück in Erwägung ziehet, so aus dem Spielen entstehet, so kostet es wenig Mühe zu glauben, daß der Teufel der Urheber vom Spielen sei, der die Absicht hat sein Reich mit dergleichen Zeit- und Tagdieben, als die Spieler sind, zu vergrößern.

Graf von Ochsenstirn.

Etwas gelinder.

Ich finde, daß jener Türke gar nicht Unrecht hatte, da er zweier Christen spottete, welche er miteinander um Geld spielen sah. Was für eine Narrheit, sagte er, ist es nicht, sein eigen Geld aus dem Beutel zu nehmen und dem Hasard auszusetzen, um zu sehen, welchem von beiden es zugehöre?

Der Vorige.

Ode

an das

Zigo-Taroc-Spiel.

Melodie: „Vom hoh'n Olymp herab" u. s. w.

1.

Zigo! Du himmlisch edeles Vergnügen!
Erlauchter Spiele Königin!
Du kannst Verdruß und herben Schmerz besiegen,
Dein Reiz ergötzet Herz und Sinn.
:,: Ja feierlich schalle der Jubelgesang
Fröhlicher Brüder bei Becher Klang. :,:

2.

Dem Bürger winken laut're Abendsterne,
Er legt die Grillen auf die Seit',
Er geht, auf daß er stets nur achten lerne
Des Lebens Ziel — die Einigkeit.
:,: Ja feierlich schalle der Jubelgesang
Friedlicher Spieler bei Becher Klang. :,:

3.

Man gönne Jedem sonst auch sein Vergnügen,
Das nach der Arbeit er sich wählt.
Zigo muß Alles weitaus überwiegen,
Was selbst zur Jägerlust man zählt.
:,: Ja feierlich schalle der Jubelgesang
Lustiger Spieler bei Becher Klang. :,:

4.

Hier fürchtet nicht den Haß verruchter Feinde!
Wer hat auch Allen recht gethan?
Behält man sich nur so viel wack're Freunde,
Daß man noch Zigo spielen kann!
:,: Ja feierlich schalle der Jubelgesang
Muthiger Spieler bei Becher Klang. :,:

5.

Ist Einer unter uns einmal gefallen,
Vom stolzen Skis getroffen schön,
So tönt ein Lied, wie üblich ist bei Allen,
Die in des Grabes Klüfte geh'n.
:,: Ja feierlich schalle der Jubelgesang
Für uns'ren guten Knecht Abraham. :,:

Der Verfasser.

Das Zigo-Taroc-Spiel.

I. Historischer Theil.

Das Taroc-Spiel, von dem unser Zigo (unrichtigerweise auch Caeco*), Zego benannt) nur Unterart ist, weißt einen uralten Ursprung auf. Dem 19. Jahrhundert gebührt das Verdienst, dieses Spiel aus dem gemeineren Taroc-Spiele zu dem jetzigen Höhepunkte herangebildet zu haben. Die außerordentlich weite Verbreitung desselben, sowohl in geographischer Hinsicht, als auch nach allen Schichten des socialen Lebens, hat das Bedürfniß hervorgerufen, durch Aufstellung gemeinsamer Grundsätze nicht etwa nur der Verwilderung des Spieles einen Damm entgegenzusetzen, sondern hauptsächlich ein deutsches Nationalspiel zu beurkunden. Wie fühlbar dieses Bedürfniß geworden ist, bedarf kaum der Erwähnung. Um aber dieses Werk menschlichen Verstandes in seiner ganzen Wichtigkeit vor die Augen zu führen, ist ein näheres Eingehen auf die Art der Entstehung des alten Taroc-Spiels und die Wege seiner Verbreitung nach Deutschland nicht von der Hand zu weisen. Es vermochten die Gelehrten über die eigentliche Wiege des Spieles mit Taroc-Karten bisher keinen genügenden Aufschluß zu geben. Nunmehr verschaffen aber Quellen Zeugnisse und Analogien, insbesondere aus der Kultur-Geschichte der Völker die Gewißheit, daß das Spiel morgenlän-

*) Der Umstand, daß eine Parthie Kartenblätter auf Geradewohl figurirt — der sog. Blinde, mag den Ausdruck Caeco (von dem lateinischen caecus blind) hervorgerufen haben; aber man beachte, daß noch andere Spiele einen „Blinden" aufweisen, ohne daß man daran denkt denselben den Namen „Blind Spiel" oder Caeco beizulegen. In jedem Spiele waltet die blinde Macht.

dischen Ursprunges ist. In den Werken des classischen, römischen und griechischen Alterthums finden sich keine Andeutungen der Kenntniß desselben; auch die reichlichen Quellen des römischen Rechtes enthalten nirgends Spuren eines ähnlichen Spieles, obgleich sie sonst neben richtiger Auffassung menschlicher Verhältnisse vielen Gestank mit sich führen, den die geheimen Mächte des Fatum's von sich geben.*) Ein unbenannter Schriftsteller: „Die Kunst, die Welt erlaubt mitzunehmen" (Nürnberg 1769) führt an, der Portugiese wolle die Ehre in Anspruch nehmen der Erfinder dieses Spieles zu sein; die 3 höchsten Briefe — Matador's — sollen von 3 in dem Königreiche Algarbien durch böse Thaten berühmt gewordene Brüder: Mongues, Skis, Pacato ihre Namen haben und der Name Taroc soll ebenfalls zum Andenken an einen sehr gewandten und bekannt gewordenen Spieler Tarocco, der durch den in seiner Kunst erworbenen Gewinn ein sehr kostbares Kloster und eine Akademie in Setubal gestiftet habe, in Uebung gekommen sein (II. Theil S. 197 a. a. O.)

Gründlicher behandelt die Frage über den geschichtlichen Ursprung des Spiels der gelehrte Buchhändler Breitkopf in seinem Buche: Versuch den Ursprung der Spielkarten, die Einführung des Leinenpapiers und den Anfang der Holzschneidekunst in Europa zu erforschen, Leipzig 1784. Darnach liegen uns Notizen vor, daß die Araber das Taroc-Spiel, welches sie von den Indiern gelernt haben wollen, auf ihren Eroberungszügen nach Spanien gebracht haben.**) Von hier aus brach sich die Wissenschaft des Spieles Bahn nach Italien und sodann nach Frankreich und Deutschland. Diesen geschichtlichen Gang, welchen das Spiel in Europa genommen, darf man nicht ignoriren, um den hohen Werth der Spielkarten für das ganze sociale und politische Leben Deutschlands nicht aus dem Auge zu verlieren. Die Be-

---

*) Das Spielen überhaupt sollen die Lydier, um sich den Hunger zu vertreiben, erfunden haben.

**) Mit dieser maurischen Abstammung des Taroc-Spieles verbinden Einige den Ausdruck „mauern", der bei uns Demjenigen gilt, der mit überlegenen Taroc-Atout auf den Ruin eines Spielgenossen ausgeht dadurch, daß er ihn das Spiel übernehmen läßt, statt es selbst zu übernehmen. Er beträgt sich wie die stolzen Mauren als sie die Spanier mitspielen ließen.

stätigung dieses Forbildungsganges liegt theils in den erwähnten fremden Namen, theils und hauptsächlich aber in der Aehnlichkeit mit dem Schachspiele, welches im Laufe der Zeiten dieselben Veränderungen erlitt, wie das Tarocspiel, das in seiner jetzigen Gestalt mit dem Ur-Taroc wohl nichts weiter als eine Vergleichung aushält. Die Spielkarten waren ursprünglich nichts Anderes als eine Nachahmung des alten orientalisch-persischen Schachspiels. Unter den Bildern des letzteren, als:

1) König; 2) General; 3) Elephant; 4) Reiter; 5) Dromedar; 6) Fußknechte — wurden die Thiernamen im Tarocspiele weggelassen und aus General (arab. Pherz) der in dem König aufging, machte die Spielerei der Franzosen: Phierce, Fierge, Vierge d. i. unsere Dame.*) So steht die Dame als ein aus Delikatesse gesuchtes Einschiebsel im Spiele, das der Deutsche auch nicht verschmäht. Die vielen Fußknechte im Schachspiele ersetzten im Kartenspiele die Farbenblätter As u. s. w. Das Spiel, welches bei den Italienern ursprünglich nur 3 Bilder hatte, gestaltete sich in der Folge also:**)

1) König als oberster Kriegs- und Lehensherr (Spitze des Heerschildes);

2) die Dame (als Einschiebsel);

3) der Reiter, Cavallo, Repräsentant des Ritterstandes;

4) der Bube, Repräsentant des gemeinen Adels;

5) Farbenblätter, deren Zahl nicht immer sich gleich blieb, als die gemeinen Kriegsleute.

Die Nachricht, daß die Araber das Tarocspiel von den Indiern gelernt haben, erhält daher durch die Vergleichung mit dem Schachspiele, welches unzweifelhaft von den Persern zu den Indiern und von diesen zu den Arabern kam, eine starke Stütze. Dieser Ursprung und der Uebergang des Spieles zu den Europäern (Spanien) wird aber insbesondere durch folgende Thatsachen bewiesen:

---

*) So leitet man ja auch mit Leichtigkeit aus dem griechischen Worte: ἀλώπηξ, unser: „Fuchs" ab: λωπηξ, ώπηξ, πηξ, πουξ, φουξ.

**) Ueber die lehensrechtl. Seite des Tarocspiels s. insbesondere Hommel, oblectamenta jur. feud. Leipzig 1755, I. Abschnitt über die bildliche Darstellung der lehenrechtlichen 7 Heerschilde.

1) Durch den Umstand, daß die Römer, die in Spanien und Afrika zu Hause waren, von dem Kartenspiele überhaupt noch keine Spur von Kenntniß hatten, so wenig wie sonst ein europäisches Volk; es ist daher das Aufkommen des Kartenspieles in den zum vormaligen römischen Reiche gehörigen afrikanischen und spanischen Länderbezirken sicher in die Zeit zu setzen, wo das römische Kaiserreich zu Grabe gegangen war.*)

2) Der (portugiesische und spanische) Name der Karten: naipes ist nach der Versicherung Sprachkundiger arabischen Ursprungs.

3) Ein wichtiger Beweis ist die Wanderung der Zigeuner. Dieses indische aus seinen Sitzen vertriebene Volk hat sich auf den verschiedensten Wanderzügen der Spielkarten zur Grundlage der Wahrsagerei bedient, und bei der Anschauungsweise der Europäer den Grundstein zu seinem Verrufe eben dadurch gelegt, und zwar von den ältesten Zeiten seines Auftretens her.**) Wenn nun auch die Annahme ferne liegt, daß die Zigeuner, die ohne Zweifel Aegypten und Arabien passirten, die ersten waren, die das Kartenspiel nach Europa gebracht haben, so wird doch die Behauptung nicht auf Widerspruch stoßen, daß der Gebrauch der Karten, schon vor den Zigeunerwanderungen den Arabern durch Indier zugänglich gemacht, durch die Zigeunerzüge eine viel höhere Bedeutung erhielt und zum Gegenstand besonderer Aufmerksamkeit wurde.

Der Umstand, daß die Kartenkunst (immer nur an Tarockarten zu denken!), noch eher nach Europa gelangte, als die Zigeuner selbst dahin kamen ist, was den Beweis der Abstammung betrifft, ganz und gar unerheblich, und ebenso wenig kann die Verschiedenheit des Namens, den dieser Volksstamm führt (Aegyptii, Zingari, Bohemiens, Sarazenen) Zweifel hervorrufen, da dieser Umstand mit der Richtung der Wanderungen und mit dem Anzuge in den verschiedenen Gegenden zusammenhängt.

---

*) Selbst der Bischof Cyprian zu Carthago, anno 258 als Märtyrer gestorben, der einen Tractat über Spiele schrieb, kennt das Kartenspiel noch nicht.

**) Nach Deutschland sollen sie 1417 mit einem Passe des Königs Sigismund von Böhmen versehen, gekommen sein.

4) Das Verbot des Koran's gegen das Spiel im Allgemeinen könnte vielleicht gegen unsere Ansicht benutzt werden; bei sorgsamer Erwägung ergibt sich aber, daß das Geheimnißvolle im Gebrauch der Karten und der Mißbrauch zur Erforschung der Wege des Schicksals gerade nur bei dem Verbote des Spieles sich erklären, und das Verbot selbst, insofern als die Gesetzgebung nirgends einschreitet, wo nicht Handlungen in's Unsittliche oder Unrechtliche ausarten.

5) Endlich verdienen die, in den alten Taroc=Bildern, welche Court de Gebelin in dem Werke: le monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne tom. VIII. Dissert mélées pars I. Diss. VI. sur le jeu de Tarocs P. 365—410 aufführt entworfenen Allegorien für einen ächt morgenländischen, in's graue Alterthum zurückweisenden Ursprung. Hiervon ist uns nur noch die Darstellung des Pagat als eines Gauklers — des Menschen Leben ist Spiel! — erhalten.

Faßt man diese Momente in ihrem Zusammenhange auf, so kann man keinen Augenblick im Zweifel sein, daß die Landschaft der Ziganen, am Ausflusse des Indus das Vaterland unseres Spieles ist und darnach ergibt sich die richtige Nomenclatur. Zigo — nicht Caeco — ist der Ausdruck, der wahrscheinlich schon beim ersten Auftauchen der Zigeuner in Deutschland dem Spiele beigelegt wurde, vor dessen Erlernung in der Urperiode eine gewöhnliche Verstandeskraft zurückschreckte. Jedenfalls verdient die Benennung Zigo allgemeine Aufnahme, da sie in unserem Welttheil die Geschichte des Ursprunges eines so productiven, auf die Cultur der Völker, wie gezeigt werden wird, so einflußreichen Spieles an der Stirne trägt. Gibt es nun auch kein Land der Zigano mehr, so lebt doch das Andenken an diesen Volksstamm in unserem Kartenspiele fort, und hoch laßt uns ehren den Zigano=Geist, aus dessen Schädel für Millionen ein Mittel geflossen ist, dessen Anwendung von dem unnützen Gedrätsche der neueren Zeit ableitend und zum einigen friedsamen Zusammensein mahnend wirkt. Diesem Zigano=Geist ein dreifaches Hoch! *)

---

*) Treffliches Material zu diesem Beweise der Herkunft hat Breitkopf in seinem angeführten Werke geliefert, doch aber nicht den Muth gehabt, Zigeuner als die Väter im Spiele zu proklamiren.

Auf deutschem Boden angelangt, ging die Geschichte der Spielkarten ihre eigenen Wege und wie der Deutsche, um deutsch zu sein, nicht mehr von Nöthen hat in den Urwäldern sich seine Mahlzeit mit Eicheln zu bereiten, so benimmt dem Werthe der Spielkarten der Umstand nichts daß wir auf den Karten, welche von unsern Fabriken in die Welt gesandt werden, die der Vorzeit angehörige Anschauungsweise nicht mehr ausgeprägt finden. Immerhin aber ist es interessant sich diese Anschauungsweise eigen zu machen. Um nun auf das Vorbild des Schachspiels zurückzukommen, genügte das Stoppelwerk des französischen Tons nicht mehr. Der Deutsche sicherte die Repräsentation seiner Stände vollständiger in den Farbenblättern. Darnach stellen dar:

Schellen — als Schmuck hochadeliger Personen — den Adelsstand.

Herz — als das Untadelhafte — den geistlichen Stand. (Daher gens du choeur d. i. Chorleute.)

Grün — als Pflanzenblätter — den Nahrungsstand (Bürger, Bauern.)

Eichel — als Nahrung der Schweine — den Knechtstand (Leibeigene.)

Noch jetzt haben die Farben unserer Karten die gleiche Bedeutung aus dem mittelalterlichen Leben erhalten. Das Kartenspiel war der nationellen Kriegsliebe der Deutschen ganz angemessen; daher

Pique, Lanzenspitze, Waffe des Ritters;

Cœur, Herz, das Untadelhafte des Geistlichen;

Trefle, Klee, Gut des Bauern;

Careau, Pfeilspitze, Waffe des gemeinen Bogenschützen. Es bedarf nur der Hinweisung auf das alte Spiel „Landsknecht" d. i. Lanzenknecht, das älteste auf deutschem Boden gewachsene Kartenspiel, um dieser Anschauung zum Siege zu verhelfen. Lange blieb das Kartenspiel gleichsam ein Reservatrecht der hohen Adelspersonen, der milites Christi (der Geistlichkeit), und der Krieger und darin liegt gerade der Keim zum Entstehen des Kartenregals.*) Die Fortpflanzung auf den Bürgerstand ist ganz die Folge des gesteigerten Gewerbs- und Handelslebens und der da-

---

*) Siehe S. 18 Anmerkung.

mit zusammenhängenden durch Wohlhabenheit bedingten rastlos fortschreitenden Städtebildung. Die Städtebewohner müßten von selbst darauf kommen, sich Vergnügungen zu suchen, welche Reiz und Abwechslung zu bieten vermochten und diese Vorzüge bot das Tarocspiel. Sowohl die Züge deutscher Kaiser nach Italien, als die Reisen reicher Kaufleute von und nach Italien, und die große Verbreitung der Zigeuner in Folge der Paßbewilligung Königs Sigismund insbesondere aber der starke Besuch der italienischen Universitäten durch deutsche Jünglinge; Alles dies vermittelte die raschere Verbreitung des Spieles unter den verschiedenen Ständen. Diesem Vermittlungswege ist es denn hauptsächlich zuzuschreiben, daß so zahlreiche Regeln des Spieles in den Grundsätzen des römischen Rechtes, welches durch die Universität Bologna und die Gloßatoren in ungewöhnliches Ansehen kam und — was zu beachten ist — gleichzeitig mit dem Tarocspiel in Deutschland sein Bürgerrecht erhielt, oder doch in analoger Anwendung desselben ihr Fundament finden. Die nähere Begründung hiervon im II. Theile.

So stellte sich denn das Bedürfniß nach einer raschen und wohlfeilen Verbreitung der Spielkarten ein, sobald sie als Mittel des Zeitvertreibes nicht mehr blos an Höfen, sondern auch beim Bürgerstande in Geltung kamen. Man vergegenwärtige sich nun aber wie weit die Kunst Zeichen oder Bilder zu vervielfältigen zurück war! Münzen wurden nach Entdeckung der Bergwerke unter Kaiser Otto I. mit Hohlstempeln geschlagen — s. g. Bracteaten.*) Stampille, d. h. Stempel von Holz mit dem ausgeschnittenen Namen der Fürsten waren schon von früher her bekannt. Auch die Malerei fing an sich Bahn zu brechen; das war aber auch Alles, was hieher Bezug haben kann. Die ersten Karten konnten daher nur unvollkommene Dinge und mußten meist kostspielig sein. Die Bilder mußten gemalt werden auf Blech, Leder, Holz, Pergament.**) Auf einmal kam man darauf die Kartenmalerei bei Seite zu setzen, und zwar vermittelst der Holzschneidekunst, deren allmälige Vervollkommnung unbewußt zur Entdeckung der hochwichtigen Buchdruckerkunst führte, indem sie anfänglich nur

*) Siehe M. J. Schmidt's Geschichte der Deutschen. II. Theil S. 100.

**) Der Herzog M. Visconti von Mailand zahlte für eine auf Silberblech gemalte Karte eine ansehnliche Summe Gold.

allein der Fabrikation der Taroc-Karten diente, später auch von der Geistlichkeit zur Vervielfältigung von Heiligenbildern benützt wurde und in jeder dieser Richtungen an Zierlichkeit und Geschmack zunahm, bis man sogar dahin kam, unter Bilder entsprechende Namen zu setzen.*) Auf dieser Stufe der Unvollkommenheit griff Johannes Gutenberg von Mainz die Holzschneidekunst auf, die ihn bald auf die Idee brachte, ganze Colonnen von Buchstaben in Birnbaumholz einzuschneiden und man darf als ausgemacht annehmen, daß die Erfindung beweglicher, nämlich gegossener Lettern, erst in Mainz, nachdem in Straßburg Jahre lange Studien gemacht worden waren, von Gutenberg in Anwendung gebracht wurde. Es unterliegt daher keinem gegründeten Zweifel, daß die Taroc-Karten in der Holzschneidekunst den eigentlichen Impuls zur Buchdruckerkunst gaben. Ziemlich lange Zeit mußte das Kartenspiel in Holzschuhen laufen. Die erste sichere Nachricht von demselben liefert der Italiener Tiraboschi in Storia della Litter. Ital. Tom. IV. Modena 1776 p. 402. Darin wird eine Handschrift eines Pipozzo di Sandro vom Jahre 1299 erwähnt, welche das Kartenspiel ausdrücklich anführt. Ein deutsches Buch „das guldin Buch", gedruckt bei Günther Zeiner Augsburg 1472 Tit. 5. gibt nach einer älteren (nicht benannten) Schrift das Jahr 1300 dafür, daß das Kartenspiel schon vorhanden gewesen, an: „un als ich gelesen han, so ist es kommen in Deutschland, der ersten, von dem jar da man zalt von christ geburt tausend dreihundert jar."

Im Stadtrecht von Nürnberg (1380—1384) werden die Karten schon unter den erlaubten Spielen aufgeführt.

Im Jahre 1361 kommen die Karten erstmals in der Geschichte der Provence vor, wo mam die Buben (Valets) nach dem Namen einer damals sehr gefürchteten Räuberbande, behufs deren Ausrottung der Papst das Kreuz predigen ließ, benannte, wie zu finden in Cäsar de Nostradamus, Histoire et Chron. de Provence. Lyon 1614 p. 411. Hiernach — und da die Holzschneidekunst gerade in der deutschen Stadt Straßburg zur Blüthe ge-

*) Die Kartenfabrikation war in Straßburg zünftig; die Arbeiter theilten sich in 2 Klassen: Formenschneider und Briefmaler. — Gründlich untersucht und schön dargestellt ist diese Materie in Dr. Vogel's Erfindungen: Abhandlung über den Ursprung der Buchdruckerkunst.

dieh, ist anzunehmen, daß Deutschland früher als Frankreich die Spielkarten kannte; daß beide Länder dieselben von Italien her bekamen, scheint keines weiteren Beweises zu bedürfen und daß Italien dieselben den Spaniern verdankt, beweist das von dem spanischen Namen naipes abgeleitete italienische Wort naibi.

Frankreich kennt das Tarocspiel jetzt nur noch geschichtlich. Der Rhein macht auch in dieser Beziehung zwischen Frankreich und Deutschland in auffallender Weise eine Gränzlinie.*) Auch in Italien spielt man jetzt nicht Taroc. Siehe Kladderadatsch's Lied: Es zogen drei Bursche in Zürich hinein, bei Bauer am See da kehrten sie ein u. s. w. und Corn. Nepotis Dion Cap. V. übersetzt von Carlchen Mießnik in Nr. 38 des Kladderadatsch, Jahrg. 1860.

II. Theil.

Das Kartenspiel der Deutschen im Zusammenhange mit der Volksbildung. Sein Einfluß auf Staatswirthschaft, Sprachbildung u. s. w.

Wie die Rezeption des römischen Rechtes in Deutschland deutsche Rechtsinstitute nicht verdrängen konnte, so war es auch in Ansehung der Art und Weise — um einen flegelhaften Ausdruck zu gebrauchen — wie die Zeit mit Karten zu vertreiben sei, zu einem Dualismus gekommen. Von Italien her war, wie das röm. Recht und das Lehenrecht, so das Taroc-Spiel gekommen, sagte aber wegen der Feinheit seiner Regeln dem Sinne der niederen Stände nicht zu. Es wurde zum Spiel des Adels- Gelehrten- und Handelsstandes. Daneben gewann das viel einfachere deutsche Spiel: „Landsknecht“ immer festeren Boden unter dem Soldatenstande und bei dem gemeinen Volke. Ja es nahm die Spiel- und Gewinnsucht bei dieser Volksklasse in betrübender Weise überhand, und zwar so, daß das ursprünglich rein kriegerische Spiel ausartete. Es nahm mit der veränderten Bedeutung „Landsknecht“ eine andere Gestalt an, indem es zum Hasardspiel wurde. Während ehedem Lands- (d. i. Lanzen-) knecht den deutschen Krieger zu Fuß bezeichnete, verstand man darunter in

*) Wer in das freundliche Städtchen Kehl kommt, versäume nicht ein Zigospiel mitzumachen; in Straßburg fragt man bei dem Ausdruck „Taroc“ oder „Zigo“ verwundert, was das für ein Spiel ist.

der Zeit der Regierung Kaiser Maximilian's I. nach der Befehdung der verbundenen schwäbischen Städte und der Fürsten und Bischöfe, die durch die Verabschiedung kaiserlicher Armeen auf's Plündern angewiesenen Söldlinge, wozu sich auch Personen des verarmten Adels schlugen — ein Gesindel, welches unter dem Namen „Blutzapfen" in der Geschichte bekannt ist. Man sehe hierüber Schilter, Thesaur. antiquit., Tom. III, p. 346, Artikel Gartenknecht, und p. 123, Artikel Blutzapf.

Nach und nach, und zwar erst im vorigen Jahrhundert, verlor sich das Spiel Landsknecht und man weiß jetzt eigentlich nicht mehr davon, als von den alten Blutzapfen überhaupt, nämlich daß es ein Gaunerspiel war und mit Strafe eingeschritten wurde. Siehe z. B. die Verordnungen Kaiser Carl's VI. vom 24. Jenner 1721, 23. Dec. 1723, 27. Febr. 1730.*)

Dagegen erhielt sich aber das Tarocspiel als Spiel des Verstandes. Es entfaltete sich bald in mehreren Arten. Andere Kartenspiele kamen nebenbei auf, darunter auch das französische Piquet-Spiel. Zu Anfang des vorigen Jahrhunderts war das Kartenspiel bei Hof wie unter dem Volke zu einem außerordentlichen Schwunge emporgestiegen. Die Schwungkraft war von der Wissenschaft ausgegangen. Man war schon im 16. Jahrhundert soweit gekommen, daß Doctoren an Universitäten die Lehrsätze auf Taroc-Karten ihren Zuhörern vorstellten. So, was Jurisprudenz und Philosophie anlangt, Thom. Murner. Siehe vornehmlich dessen Werk:

Chartiludium in Instituta Justiniani eademque in tabulas redacta, oder

Chartae lusiorae, quibus tituli Pandectarum & Cod. leges variae ex iisdem exhibentur. (Deutsch: Basel 1519.)

Dieses Buch hat der Verfasser dieses Werkchens in der Stadtbibliothek zu Straßburg (au temple neuf) eingesehen. Es mag in Bibliotheken eine seltene Erscheinung sein An dem, dem Verfasser zu Handen gelegenen Exemplare fehlt ein vollständiges Titelblatt. Der Druck ist sehr schwer zu lesen, da der Zeichen und Abkürzungen unendlich viele sind, und, was die Behandlung

---

*) Abgedruckt in dem Werke: „die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen", II. Theil, S. 309 rc. — Wer über ein Landsknecht-Spiel sich ein Bild machen will, der lese: Wilh. Hauff's romant. Sage Lichtenstein IV. Thl. S. 34 ff. (XVII. Bdch.)

der Materie betrifft, welche der genannte Gelehrte bearbeitete, so läßt sich daraus für das practische Spiel nichts entnehmen. Die Kartenblätter sind 4 bis 9 auf einer Blattseite des Buches, welches in klein Quart-Format gedruckt ist, neben einander gestellt. Die Kartenspiele sind nach gewissen Zeichen abgetheilt, jedoch so, daß die mit einem Zeichen, z. B. dem Krebse, versehenen Kartenblätter sich in keiner Linie vor einander auszeichnen. Die mit dem betreffenden Zeichen versehenen Karten laufen nur bis zu der Zahl 50 fort, wo die behandelte Rechtsmaterie, also z. B. die Lehre von der väterlichen Gewalt erschöpft ist. Es liegt somit die Zahl der im heutigen Zigo-Spiele erforderlichen Karten zu Grunde, mit einziger Ausnahme der Damen, was wieder darauf hinweist, daß hier ein fremdländisches Einschiebsel vorliegt. Hiernach beruht Alles darauf, den Stoff auf die zum Spiele erforderliche Zahl Karten auszutheilen.

Murner beginnt die betreffende Materie mit der Figur eines damals lebenden Potentaten. So mit Maximilian I. die Definition von Justitia nach § 1, J. de justitia et jure I, 1. Darauf repräsentiren 49 bombenförmige Figuren 49 weitere Karten, von denen jede ein Schlagwort zur Aufschrift hat, wozu unten der betreffende Paragraph Inst. steht. Die Unterscheidung der Karten liegt sonach in der Aufschrift (z. B. Justitia) und dem Inhalt der Paragraphen. Auf Maximilian folgen die Bischöfe von Mainz, Cöln, Trier u. s. w. mit je 49 weiteren Zeichen (Kamm, Eichel, Herz, Kübel u. s. w.).

Auch in der Geschichte erlaubte man sich Ausschweifungen. Als Trefle-Dame (das Anagramm von Argine) mußte Maria von Anjou, Gemahlin Carl's VII., auftreten; als Eckstein-Dame (die schöne Rachel) Agnes Sorel, Madame de Beauté genannt; Schippen-Dame (die kriegerische Pallas) war das Mädchen von Orleans; Herz-Dame (Judith) Isabella vom Bayern.

Die vier Könige stellen David, Alexander, Cäsar und Carl den Großen vor. Der Bürgerfreund, eine Straßburger Wochenschrift von 1776, bemerkt in einer Abhandlung über die Spielkarten, I. Theil, S. 295: „Es ist leicht, Carl VII. unter dem Namen David (Schippen-König) zu erkennen. Hier die Enterbung durch den Vater Carl VI., Bekriegung durch den Sohn Ludwig XI., dort die Verfolgung durch den Schwiegervater Saul

bevor er den jüdischen Thron bestieg und die Rebellion des Sohnes Absalon."

Wie der Staatsbeutel sich das Kartenspiel zu Nutze macht, ist schon erwähnt; in der That keine unbedeutende Finanzquelle. Wie hoch sich die Kartensteuer in den betreffenden Ländern beläuft, ist dem Verfasser nicht bekannt. Im vorigen Jahrhundert wurde sie in Frankreich um 150,000 bis 200,000 Livres verpachtet. Die Handbücher über deutsches Staatsrecht sprechen vom Kartenregal zu flüchtig; so das treffliche Werk von Maurenbrecher, Grundsätze des heutigen deutschen Staatsrechts, § 209 am Ende. Es besteht dieses nutzbare Hoheitsrecht in der Befugniß des Staates jedwedem Privatmanne sowohl den Verkauf von Spielkarten als auch die Benützung derselben in so lange zu verbieten, bis der Kartenstempel aufgeprägt, d. h. eine Steuer für jedes Stück bezahlt ist.

Ob dieses nur in einigen deutschen Staaten gültige Regal unter veränderten Zeitverhältnissen überhaupt den Rechtsboden verloren habe, hängt von Beantwortung der vielbesprochenen Frage ab: „An cessante ratione legis cessat lex ipsa?" — eine Frage, die unbedingt zu verneinen ist. Siehe v. Vangerow's Pand. Vorlesungen, I. Theil, § 25, Anm. No. 2.

Selbst die Sprache hat sich des Taroc-Spiels bemächtigt. Es sind eine Menge Namen und Redensarten aufgekommen, wovon Beispiele, die absolut der Erklärung bedürfen, in Anhang II folgen.

Der Einfluß des Zigo-Spieles auf das Privat- und politische Leben läßt sich nur negativ beschreiben. Es unterliegt keinem gegründeten Zweifel, daß der Zigo-Spieler die Vermuthung für sich hat, ein ruhiger, antirevolutionärer Charakter zu sein (omnis zigo-ludens apoliticus habetur, donec probetur contrarium) und darf man der Ansicht mancher Sachkundiger Glauben schenken, Zigo wirke gegen Kopf- und Zahnwehe, so läßt sich nicht verkennen, daß es unserem Zeitalter noch nicht gegönnt ist, der Taroc-Karte den ihr gebührenden Preis zu verschaffen. Vielleicht, daß diese medicinisch wichtige Frage einer baldigen Lösung entgegensieht.*)

---

*) Gibt nicht das Zigo-Spiel Gelegenheit genug, sich in Selbstbeherrschung zu üben?

Sollte sich aber nicht auf dem Standpunkte, den unser Wissen bis jetzt eingenommen, mit einer nützlichen Anwendung der Anfang machen lassen? Der Verfasser denkt an folgende Manipulation:

Man nehme eine Zigo-Karte von 54 Blatt! Wie z. B. das Rathhaus von Mannheim oder ein Wallfisch auf Taroc Nr. 2 bis Skis unsere Aufmerksamkeit erregt, mit wenigstens eben so viel Recht muß ein § der Inst. Justinian's das Interesse eines Juristen, oder ein Vers aus Schiller's „Lied von der Glocke" das Interesse eines Jeden in Anspruch nehmen. So läßt sich z. B. der tit. Inst. de dominio oder das ganze „Lied von der Glocke" auf ein Kartenspiel setzen. Man wird also auch bei den Farbenblättern verfahren, es kommt Alles nur auf die Disposition des Stoffes an. Eine Probe wird der Verfasser mit dem „Lied von der Freude" machen, und die darnach zugeschnittenen Taroc-Karten „Schiller-Taroc" zu nennen sich erlauben. Findet sich ein Kartenfabricant mit einem billigen Anerbieten vor, so werden einzelne Rechtsmaterien des Corp. jur. zum Gebrauche in Universitätsstädten auf gleiche Weise zugerichtet werden, so wird eine „Pandecten-Zigo"-Karte folgen. Das eine Spiel Karten über das Eigenthumsrecht wird eine Gesellschaft abnützen, die sich zur Aufgabe macht, das dominium zu studiren; ein Gleiches wird eine andere Gesellschaft mit einer Väterlichengewalts-Karte machen u. s. w.

Der Zeitgeist wird den glücklichen Erfolg herbeiführen. — Nun wohlan zum

III. practischen Theil.

Schon im Eingange des histor. Theiles wurde hervorgehoben, wie nöthig es ist durch Aufstellung allgemeiner Grundsätze das deutsche Nationalspiel Zigo-Taroc vor Wüllkür zu schützen. Dies bezweckt das als Anhang erscheinende Zigo-Gesetz, das nur deutschem Boden gelten kann, denn in Frankreich ist das Tarocspiel so außer Uebung, daß Tarockarten schon in Straßburg nicht käuflich zu bekommen sind.

Hier ist es nun aber am Platze zu zeigen, wie das römische Recht auch im Bereiche der geselligen Unterhaltung seinen Ein-

fluß geltend macht. Mit römischen Elemente geschwängert ist das Tarocspiel zu unserem Nationalspiele geworden. Nie wird auch das römische Element verschwinden, wie Rom*) überhaupt nie untergehen wird. Es ist der Sauertaig im Zigo-Spiel. Wem sollten nicht die herrlichen aus dem römischen Rechte entliehenen Analogieen entgegentreten? So ist doch sicherlich der, welcher die Karten austheilt, einem Testirer**) zu vergleichen, welcher seinen Erben im Testamente ein Grundstück zuweist und zugleich jedem Einzelnen die Servitut bestellt, das Grundstück des Andern auszubeuten! (serv. arenae fodiendae.) Werden beim Kartengeben u. s. w. Bemokeleien getrieben, so gleicht der Handelnde ganz dem, der nach Justinian's Sprache einen Schatz sucht und zum Zwecke der Hebung Zauberkünste anwendet. Wie der Zauberer den gefundenen Schatz, so verliert der Bemokler allen Vortheil der ihm nur immer zuwachsen mag und nebst dem wird ihm das Recht zu spielen, durch Verrufserklärung entzogen, wie Jener des vermachten Grundstückes mit der Sandgrubs-Servitut verlustig wird (bona erepticia).

Schon im Begriffe bietet sich die treffendste Uebereinstimmung. Ein Schatz ist nach römischem Rechte eine Sache, die so lange verborgen gewesen ist, daß der Eigenthümer nicht mehr ermittelt werden kann, und hier handelt es sich um eine Bereicherung, welche der Bemokler in der Weise hervorrufen will, daß der wahre Grund nicht mehr ermittelt werden kann.

Auch nach der Richtung gibt sich die Analogie kund, daß der Bemokler den Gewinn auf fremden Grund und Boden

---

*) Ist es verzeihlich, wenn Napoleon III. einem Volke Freiheit bringen wollte, welches Fürstenmörder aussendet und Staat und Kirche untergräbt? Hoffen wir, daß der heilige Vater den Verstrickungen, die ihm drohen, triumphirend entgehen und Rom die ewige Stadt bleiben wird.

**) Der Umstand, daß der Testator nicht sogleich stirbt, sondern selbst mitspielt, d. i. ein Grundstück besitzt und die Erben noch bei seinen Lebzeiten mit Sandgraben den Genuß antreten, erklärt sich aus der Form des Mancip. Testaments per aes et libram; darnach braucht man nur an den Fall zu denken, daß der Testator sein Vermögen durch Mancipation den Erben übertrug, diese aber nicht, wozu sie verpflichtet waren, das gesammte Vermögen remancipirten, sondern gleich für sich behielten bis auf ein Grundstück (d. i. die Karte, womit der Ausgeber selbst spielt). Der Fehler liegt darin, daß der Testator keinen libripens zuzog.

gelegentlich, wenn er Sand graben soll, aufsucht und er verliert gleich dem auf fremdem Ackerlande Schatz Suchenden den Gewinn an den verlierenden Eigenthümer*) zurück (nicht an den Fiscus).

An diese Entwickelung reihet sich treffend die Ansicht Huschkes**) über die geschichtliche Ausbildung der Prädialservituten, insoferne er in den Falten der Innenfläche einer gebogenen Hand die Servituten repräsentirt sieht. Wer möchte in Berücksichtigung der Verdienste dieses Gelehrten um die Rechtsgeschichte je noch zweifeln, daß die Regeln des Tarocspiels dem römischen Rechte entlehnt sind, wenn sogar noch die Richtung bezeichnet ist, nach welcher die Spielkarten ausfahren, um die Befugnisse des Fuhrmannes zu exequiren?

Man beachte ferner ein Zigo um Bier, Kaffee u. s. w. Was berechtigt den Spieler, das Getränke zu genießen, das er auf Kosten der Gesellschaft sich zutragen läßt? nichts Anderes als die Grundsätze über quasi ususfructus. Die Gesellschaft oder Namens ihrer ein Dritter gewährt dem Einzelnen die Befugniß, so und so viel Schoppen Bier zu genießen, vorbehaltlich der Verpflichtung den Werth derselben zu restituiren oder eigentlich ebendasselbe Quantum Bier, wenn nicht das judicium divisorium die Verpflichtung des Einen dem Andern zuweist.

Ja noch mehr! auch Sicherungsmittel (Pfandrecht), schützen den Anspruch eines Spielgenossen. Fast allenthalben ist das Institut der Biermarken angeführt, was offenbar keinen anderen Zweck hat als das Faustpfand, nämlich dem Spieler den Anspruch auf den Genuß einer bestimmten Quantität verbrauchbarer Sachen zu sichern und wie das Faustpfand überhaupt nach Wegfallen des Forderungsanspruches erlischt, und die Sache zu restituiren ist, so ist auch die faustpfändlich verabfolgte Biermarke mit dem Empfange des Bieres zurück zu geben.

Dies führt auf die Erörterung der Frage ob eine Zigo-Spielschuld, die sich manchen Ortes, wo hoch gespielt wird, beim Ausgehen baarer Münze, oft hoch beläuft, vor Gericht einklagbar

---

*) L. un. C. de thesauris X. 15, „domino reddere compellatur et velut temerator legis saluberrimae puniatur.“ S. Zigo-Gesetz § 91 b.

**) Huschke die Verfassung des Königs Servius Tullius, Heidelberg, 1838 S. 249 Not.

ist, oder welche Wirkungen sie überhaupt äußert. Nach römischem Rechte*) geht die Antwort einfach dahin, daß Spielschulden gar keine Wirkung äußern. Anders nach französischem und badischem Rechte. Hiernach ist eine natürliche Verbindlichkeit zur Zahlung von Spielschulden begründet, so daß das Gezahlte nicht mehr zurückgefordert werden kann. Code Nap. art. 1967. Die Einklagbarkeit ist der Spielschuld abgesprochen (art. 1965).

Weiter muß aber, wie schon oben berührt, statuirt werden, daß die Sicherung durch Pfandrecht nicht nur statthaft ist, sondern selbst mit einer Klage realisirt werden kann, da die Pfandbestellung jedenfalls den Charakter der Bestätigung einer nicht vollwirksamen Verbindlichkeit in sich trägt. Aus diesem Grunde muß auch die Bürgschaft zugelassen werden, wogegen aber die Wettschlagung einer Spielschuld mit einer bürgerlich vollwirksamen Verbindlichkeit, als in Rechten begründet, nicht aufrecht erhalten werden kann.

---

*) l. 1. 3. C. d. aleator. et alear. lusu III. 42.



Anhang I.

Gesetz,

das Zigo=Taroc=Spiel betreffend.

Capitel 1. Von dem Spiel-Personale.

§ 1. Fähig Zigo zu spielen ist Jeder ohne Unterschied des Geschlechtes, Standes und Glaubensbekenntnisses. Ausgenommen sind jedoch:

1) Infame im Verhältniß zu ehrsamen Spielern.*)
2) Blinde und Taube.
3) Die mit den erforderlichen Verstandeskräften nicht ausgerüsteten Personen, als:
   a. Kinder;
   b. Wahnsinnige und Blödsinnige;
   c. gerichtlich erklärte Verschwender;
   d. Ketzer und Mucker im Verhältniß zu recht gläubigen Christen.**)

Gegen Anrüchige findet nur das Recht der Ablehnung Statt. Solche sind:

a. wer durch tumultuöses Toben und Lärmen sich auszeichnet;
b. wer während des Spielactes zur Verwirrung des Gegners unmäßig vor= oder nachzutrinken pflegt***), oder mit Biervergeudung diesen Zweck zu erreichen sucht.

---

*) Weil sie zu solennen Geschäften überhaupt unfähig sind. Sie können kein Testament machen.

**) L. 4 pr. C. de haereticis & Manichaeis & Samarit. „Huic itaque hominum generi nihil ex moribus, nihil ex legibus commune sit cum ceteris.“

***) Siehe die Capitularien der fränk. Könige Cap. III. Car. M. a. 803. cap. 16 ut nemini liceat alterum cogere ad bibendum.

§ 2. Zum Spielen sind mindestens 3*) Personen erforderlich. Die Zahl derselben darf höchstens 6 betragen.

§ 3. Jede organisirte Gesellschaft von Spielern ist verpflichtet den sich anmeldenden Lehrjungen theils durch ein deputirtes Mitglied, theils in's Gesammt den erforderlichen Unterricht unentgeltich**) zu ertheilen.

§ 4. Die Spieler sind entweder activ oder nicht. Activ können 3 oder 4 Personen sein.***)

§ 5. Die unthätigen Mitglieder (Könige) haben folgende Verpflichtungen:

a. Die Karten den activen Spielern auszutheilen;
b. während des Verlaufes des Spieles das Prinzip strenger Neutralität zu beobachten;
c. die Tafel (Rechnung) zu führen.

Die letztere Verpflichtung ist ablöslich.†)

Das Königreich fällt den Mitgliedern abwechselnd in steter Reihenfolge zu.

§ 6. Auf den Vice-König††) finden die Vorschriften unter § 5 ac. keine Anwendung.

§ 7. Die Berechtigung des Königs besteht in der entscheidenden Stimmfähigkeit in streitigen Punkten und in der Theilnahme an Berathungen.

§ 8. Gallerie heißt der Kreis der Umstehenden. Sie sind lediglich befähigt durch das Mittel der Stellvertretung an einem Spiele Theil zu nehmen, vorbehaltlich der Bestimmungen des § 1. Im Uebrigen können sie sich noch nach Bestimmungen des ge-

---

*) Tres faciunt collegium. L. 85 D. d. V. Signif.

**) Die Genossenschaft kommt den Lehrjungen gegenüber als corpus in Betracht; nemo autem corpore suo quaestum facere debet

***) Hiernach spricht man von 3- und 4händigem Zigo.

†) Der stete Wechsel der Tafel kann störend einwirken. Zeitgemäß wird daher diese Sociallast abgelöst und einem Mitglied die Führung der Tafel übertragen.

††) Sind 6 Mitglieder im Spiele, so müssen 2 Könige sein, der hinter dem Kartgeber folgende König heißt Vice-König.

meinen Landrechts durch Darlehen, Bürgschaften, Wetten oder zum Schaden=Ersatze verpflichtende Handlungen*) bethätigen.

Cap. II. Von der Verfassung der Spiel-Genossenschaft.

§ 9. Die Zigo=Spielgenossenschaft ist rein republikanisch. Bei erheblichen Fragen entscheidet der Volkswille durch Abstimmung.

§ 10. Motivirte Anträge, zu deren Vorbringung jeder Bürger berechtigt ist, werden an den König und, wo solcher nicht vorhanden, an die Vorhand gerichtet.

§ 11. Ein Gegenstand ist nach einfacher Stimmenmehrheit als durch Spruch erledigt zu erachten.

§ 12. Jeder Spielende dient der Gesammtheit. Er kann daher nicht anders, als auf Beurlaubung austreten.

Der Urlaub kann jedoch, außer im Falle der Arglist, nicht verweigert werden.

§ 13. Berufungen auf fremde Genossenschaften und deren Sprüche finden nicht Statt.**)

§ 14. Es werden freigewählte Stellvertreter zur Ausübung der Rechte der Vertretenen zugelassen.

§ 15. Die Vollziehung der Sprüche geht von der Genossenschaft aus.

Cap. III. Vom Ausgeben der Karten.

§ 16. Die Zahl der Zigo=Taroc=Karten beträgt 54***); sie bestehen aus Taroc's und Farbenblättern.

§ 17. Der Taroc's müssen 22 sein, deren Stechkraft ohne

---

*) Solche Handlungen sind z. B. unbefugte Einmischung durch Einnahme von Sitzen der Zigo=Spieler, Schießen von Marken, Veröffentlichung von Karten u. s. w.

**) Vergl. Code Nap. art. 5. Dieser Bestimmung verdankt das Zigo=Spiel seine feine Entwickelung.

***) Das alte Schustertaroc zählt 78 Karten; die Vermehrung liegt in leeren Farbenblättern.

Ausnahme durch die Zahlengröße bedingt ist. Sie werden nach den Nummern benannt, mit Ausnahme der Matador's:

Pagat = Nro. 1, **Mongues** = Nro. 21, **Skis** = Nr. 22*).

Jeder Taroc sticht jedes Farbenblatt.

Der Farbenblätter sind 32 mit folgenden, nach der Stechfähigkeit zu beachtenden, Abstufungen:

A. Schwarze Farbe (Schippen und Kreuz): König, Dame, Cavall, Bube und leere Karten, als: zehn, neun, acht, sieben.

B. Rothe Farbe (Herz und Eckstein): König, Dame, Cavall, Bube und leere Karten, als: As, zwei, drei, vier.

§ 18. Das Kartenausgeben erfolgt nach ordnungsmäßigem Mischen und nach einem durch den linken Seitenmann vorgenommenen Abheben.

Der erste Kartenausgeber wird durch's Loos bestimmt, oder durch Wahl ernannt; das Amt geht in der Folge im Turnus herum.

§ 19. Die Karten werden an einen Blindten (Talon) und die activen Mitglieder, jedoch so ausgetheilt, daß auf den Blindten 1 oder 2 Blatt weniger kommen; sonach fallen:

A. Beim 3händigen Spiele**):
 a) auf den Blindten 12 Blätter,
 b) „ jeden Spielenden 14 Blätter.

B. Beim 4händigen Spiele:
 a) auf den Blindten 10 Blätter,
 b) „ jeden Spielenden 11 Blätter.***)

§ 20. Die Karten müssen so vertheilt werden, daß der

---

*) In Frankreich nannte man den Skis ehedem **Excuse**. Dies beruht darauf, daß der Inhaber des Skis berechtigt sein sollte, statt ein bedeutendes Farbenblatt dem Stiche zuzugeben, dasselbe auf gut Glück zu behalten, dafür aber den Skis abzulegen — was manchen Ortes jetzt noch in Uebung ist.

**) Eine Modification besteht darin, daß von 3 Farben je das niederste leere Blatt beseitigt wird; darnach kommen dem Blindten 12, den Spielenden je 13 Kartenblätter zu.

***) Die Ungleichheit wird dadurch gehoben, daß, wer den Blinden nimmt, wenigstens eine Karte beilegt.

Blindte vollständig in einer Handlung gelegt und ebenso jedem Spielenden die ihm zukommende Zahl Karten vorgelegt wird.*)

Der Blindte kann vor oder nach Bedenkung der Spielgenossen gelegt werden. — Wer zuerst unter den Spielgenossen seine Karten empfängt, heißt Vorhand; sie sitzet zur Rechten des Kartgebers.

Das Kartgeben erfolgt an die Spielgenossen auch in Ansehung des Sitzes in ununterbrochener Reihenfolge.

§ 21. Der Umstand, daß beim Kartgeben, mit Absicht oder aus Zufall, wenn auch nur ein Blatt sichtbar geworden ist, hat, wofern nicht ein Anderes bestimmt wird, die erneuerte Austheilung der Karten zur Folge.

§ 22. Nicht minder hat die Nichtbeachtung der unter §§ 16—20 angegebenen Voraussetzungen diese Wirkung.**)

Nachziehung von Karten zum Behufe der Gleichstellung findet nicht Statt.***)

§ 23. Wer sich zum drittenmale im Kartausgeben einen Fehler zu Schulden kommen läßt, erleidet die Strafe eines einfachen Verlustes, die er, wäre er der Uebernehmer des Spieles gewesen, zu tragen hätte; nebstdem hat er das Kartgeben dem Abhebenden als einem Stellvertreter zu überlassen.†)

Cap. IV. Von Gewinn und Verlust und dem Werthe der Kartenblätter mit Rücksicht hierauf.

§ 24. Jedes Spiel setzt Gewinn in Aussicht. Ein Spiel um's Kaisers Bart ist bedeutungslos.††)

---

*) Ganz und gar die Analogie der Testamentserrichtung. Unitas actus, loci et temporis. Der Kartengeber ist der Testator; er weist jedem Erben sein Grundstück zu und belastet es zugleich mit einer Servitut.

**) Zeigt sich z. B., daß 2 Herz-As im Spiele cursirten, so hat Alles, was vorherging, keine Wirksamkeit.

***) Regula Catoniana. Quod ab initio vitiosum est, tractu temporis convalescere nequit.

†) Analogie der cura über personae debiles.

††) Wie nach römischem Rechte jedes Rechtsgeschäft ohne Interesse. Exceptio tua non interest.

§ 25. Der Gewinn besteht in jedem Werthgegenstande, als z. B. Geld, Getränke aller Art.*) Unsittliche Genüsse sollen nicht zum Gewinne ausgesetzt werden.**)

§ 26. Gewinn und Verlust wird nach dem Werthe der Kartenblätter berechnet und zwar nach folgenden Abstufungen:

I. Matador's: Skis, Mongues, Pagat.***)
II. Bilder: König, Dame, Reiter (Cavall), Bube (Bauer).†)
III. Leeres Blatt.

§ 27. Die Zigo-Karte zählt 70 Points. Hievon kommen:

a.	auf Matador	je 4,	im Ganzen	12 Points.
b.	" Könige	" 4,	" "	16 "
c.	" Damen	" 3,	" "	12 "
d.	" Cavalle	" 2,	" "	8 "
e.	" Buben	" 1,	" "	4 "
f.	" jedes Blatt	" 1/3,	" "	18 "
			Summa	70 Points.

Die Zählung hat sonach in Abtheilungen von je 3 Karten zu geschehen.††)

Zwei Drittel (2 leere Blätter) als Rest zählen für ein Ganzes.

§ 28. Der Spielende operirt gegen sämmtliche Genossen und umgekehrt Letztere gemeinschaftlich; sie gewinnen schon dann,

---

*) Daher die Benennungen: Geld-Zigo, Kaffee-, Wein-, Bier-Zigo u. s. w.

**) Hat ein Eheversprechen, welches unter der Bedingung eines gewissen Ausganges eines Zigo-Spieles gegeben wird, rechtliche Wirksamkeit?

***) Mit Rücksicht auf die Intensivität ist es sprichwörtlich: „Wer die 3 Matador's, hat das halbe Spiel."

†) Es muß das Hauptaugenmerk des Spielers darauf gehen, weder einen Matador noch ein Bild zu verlieren. Der Zweck wird aber nicht damit zu erreichen sein, daß man kein Bild anspielt. Nur die Hinterhand wird im Zweifel zu Taroc's greifen, die Vorhand aber gut thun, wenn das Farbenspiel zweckdienlicher erscheint, von 2 Bildern einer Farbe das eine dem Uebernehmer des Spieles aufzuspielen.

††) Manche zählen Matador's und Bilder je um 1 Point höher, als oben geschehen, z. B. König, Dame und Bube zusammen zu 11 Points; sie müssen dann aber 2 Points abziehen, springen also 2 Schritte über's Ziel und laufen wieder zurück, beachten somit nicht, daß auch die Bilderkarten per Blatt jedenfalls so viel als ein leeres zählen und daß nebstdem der Werth der Bilder in Betracht kommt.

wenn der Spielende 35 Points zählt (Malheur di Bibi). Die Stiche sind einzelweise einzuziehen.

§ 29. Gewinn und Verlust lassen Grade zu. Ohne entgegenstehende Verabredung der Spielgenossen, welche für zulässig erklärt wird, werden die Grade von 5 zu 5 Points gezählt. Der 5. Point gilt schon als folgender Grad.*) Gewinn und Verlust von 35 Points heißt Durchtrag, beziehungsweise Durchfall (Malheur di Quetscho) und stellt sich als 8. Grad dar.

§ 30. Die so ermittelten Grade des Gewinnes und Verlustes vervielfachen sich noch dadurch, daß ein Spielgenosse seine Gegner durch den Ausruf „Solo" oder durch Uebernahme eines größeren Risiko zu erhöhter Aufmerksamkeit bewegt. Hiernach sind folgende Unterarten des Zigo-Spieles zu beachten:

Solo-Spiel,
Solo-Spiel gegen Solo,
Zigo-Spiel gegen Solo,
Zigo-Spiel mit Zweien,
Zigo-Spiel in uno,
Zigo-Spiel mit Leeren.

Cap. V. Vom Uebernehmen des Spieles im Allgemeinen.

§ 31. Der Vorhänder und von ihm ab der Nächste beginnt mit der Erklärung, daß er Solo spiele oder nicht.

Schlagworte sind: „Solo" oder „Passe".**)

---

*) Der Bruchtheil kommt sonach als solcher nicht in Betracht; 40 Points gewinnen und verlieren doppelt, gerade so 41 oder 44 Points. Sind die Grade von 4 zu 4 zu zählen, so berechnet sich z. B. bei 39 Points Gewinn und Verlust doppelt.

) Zu Solo wird gewillt sein, wer eine solche Anzahl Taroc's in Händen hat, womit er die Gegner im Schach halten kann; unter Umständen reichen 6 oder die 5 höchsten Taroc's hin, wofern nämlich die übrigen Blätter alle zu e i n e r Farbe gehören — eine Farbe, die sonach die Stelle von Taroc's vertritt. Begreiflich sind die Bilder anfänglich zu schonen. **Ceterum beneficia nemini obtruduntur.

§ 32. Hat sich Niemand für „Solo" erklärt, so spricht sich das Collegium in ebenderselben Reihenfolge aus, ob sich Jemanden des Blindten bedienen wolle oder nicht.

Schlagworte sind: „Zigo" oder „Passe".

§ 33. Niemand kann zur Uebernahme eines Spieles, sei es in der Form von Solo*) oder Zigo, gezwungen werden. Gleichwohl erleidet die Vorhand, welche Zigo paßt, Strafe.**) Wer ein Spiel paßt, kann nicht mehr widerrufen.***)

§ 34. Das Ausschlagen des Zigo von Seiten aller activen Mitglieder ist als Nichtigerklärung anzunehmen, jedoch unter Fortrücken der Vorhand.†)

Wäre aber ein König im Amte, so fällt diesem die Verpflichtung††) zu, das Spiel zu zigiren. Er wählt sich von den ihm verdeckt zu haltenden Karten der Spielgenossen irgend welche aus und beginnt von seinem Sitze aus mit Anspielen u. s. w. — Alles für eigene Rechnung.

§ 35. Wer Solo erklärt, bringt in dem Range der Vorhand keine Aenderung hervor.†††)

§ 36. Sind mehrere Solo angesagt, so bestimmt die Vorhand*†) stillschweigend das Recht und die Pflicht den Solo zu spielen, nicht die Zeit der Ansagung.

---

*) Hie und da wird bestimmt, daß zur Ansagung des Solo verbunden sei, wer beim 4händigen Spiele 7 Taroc's, darunter 2 über den Tar. XIV und 2 Farben, und unbedingt wer 8 Taroc's in Händen habe — ein der Persönlichkeit der Spieler entsprechendes Statut.

**) Er mißachtet die Regel, welche der Vorhand jedenfalls die moralische Verpflichtung auferlegt, sich zum Kampfe zu rüsten (Disciplinarstrafe).

***) Ad renunciata non datur regressus.

†) Man hüte sich jedoch die querela nullitatis des römischen Rechts zu Grunde zu legen; sonsten müßte die Vorhand beim Alten bleiben; dem ist aber nicht so. Das Fortrücken der Vorhand beruht daher auf der Fiction, es habe Jeder verloren — was sich auf die Theorie einer Rechtswandlung (Novation) zurückführen läßt.

††) Er ist nach Analogie des heres necessarius des römischen Rechts zu behandeln.

†††) Qui habet iter, non habet actum l. i. pr. D. de servit. praed. rusticor. VIII 3. Wer daher glaubt durch Ansagung eines Schein-Solo's die Vorhand für Zigo zu bekommen, ist im Irrthume.

*†) Primus est cui nemo antecedit. l. 92. D. de V. S.

§ 37. Der Solist oder sonstige Uebernehmer des Spieles spielt an. Die Gegner geben zu, von ihm ab in der Reihe, wie das Austheilen der Karten zu geschehen hat.

§ 38. Vorspielen ist schlechterdings unstatthaft.

§ 39. Jeder hat bei Strafvermeiden die angespielte Karte entweder zu bekennen oder zu tarociren.

§ 40. Das Durchsehen*) abgelegter Karten während des Spieles ist dem Uebernehmer desselben, ingleichen das Nachsehen eingezogener Stiche jedem Theile unbedingt gestattet. Die Einsicht der vom Gegentheile eingezogenen Stiche kann, mit Ausnahme der des letzten Stiches, versagt werden.

§ 41. Jeder Taroc sticht den niederen, die Matador's nicht ausgenommen.

§ 42. Der Verrath der Karten**) oder die, sei es auch nur durch einen Spielenden verübte Bemokelei zieht Strafe nach sich. Ueberdies wird der Uebernehmer des Spieles berechtigt, wenn der ermittelte Fehler auch nur auf Fahrlässigkeit beruht, aber für den Verlauf des Spieles von Erheblichkeit war, das Spiel für nichtig zu erklären (System der relativen Nullität). Die Vorhand wechselt nur dann, wenn sie dem Delinquenten zustand.

§ 43. Auflegen der Karten gilt als Verzicht auf Stiche. Die offen gelegten Blätter zählt hiernach der Gegner auf seinen Antheil.

§ 44. Protestationen und Anträge auf Berichtigung werden nur bis zur Beendigung des betreffenden einzelnen Spieles zugelassen.***)

Ein Spiel gilt in diesem Sinne für beendet, sobald die Karte zu einem weiteren Spiele gemischt worden ist.

---

*) Zu diesem Zwecke, wie im Interesse eines geregelteren Fortganges des Spieles ist es dringend anzuempfehlen, von Anfang an die Karten nach Tarocs und Farben zu stecken.

**) Wie z. B. die Aeußerung: ich kann ihn nicht mehr halten u. dgl.

***) Analogie des Institutes der Verjährung, insonderheit der kurzen Fristen bei Viehmängeln.

Cap. VI. Von einzelnen Spielen insonderheit.

A. Vom Solo=Spiele.

§ 45. Solo läßt 2 Unterarten zu: Solo schlechtweg und Solo=Durch. Das letztere Spiel wird mit dem Schlagworte: Solo=Durch angekündigt. Dieses Spiel ist nur dann gewonnen, wenn dem Spieler auch nicht ein einziger Stich entgeht.

§ 46. Solo=Durch gewinnt das Doppelte dessen, was der einfache Solist gewinnt. Der Verlust berechnet sich nach denjenigen Points, welche dem Solisten entgehen, und wird verdoppelt.

§ 47. Solo schlechtweg gewinnt doppelt, verliert einfach.

§ 48. Der Solist hat den Blindten an seine Seite zu legen, ohne dessen Inhalt zu beschauen. Das Zuwiderhandeln begründet Nichtigkeit des Spieles.

Der Blindte zählt jedoch für seinen Theil.

§ 49. Wer Solo declarirt, verzichtet nicht*) auf Zigo, vorbehaltlich der Bestimmung des § 35.

B. Vom Gegen=Solo.

§ 50. Der Gegen=Solist gewinnt nach Maßgabe des § 47. Der Verlust beträgt das Doppelte dessen, was ihn träfe, wäre er ohne Dazwischensein eines Solo, der Uebernehmer des Spieles.

§ 51. Hiernach ist nicht nur derjenige zu beurtheilen, der sich unter dem Schlagworte: „Solo dagegen" den Blindten an die Seite legt, sondern auch wer bei gleichem Umstande zu erkennen gibt, daß er als Solist das Spiel übernehme, weil er das declarirte Solo für schwach erachte.

C. Vom Zigo gegen Solo.

§ 52. Zigo geht gegen Solo, in welcher Hand letzteres sich befinde, jedoch nach dem Range der Vorhand.

§ 53. Zigo gegen Solo gewinnt und verliert doppelt.

§ 54. Der Zigist legt seine ihm zugetheilten Karten bis auf 2 ab. Er hat diese mit dem Blindten zu vermengen, und

---

*) Verzichte werden nicht vermuthet. Qui dicit unum, non negat alterum.

sodann ein Blatt abzulegen. Sein Vortheil bestimmt die Wahl im Skat-Legen.

§ 55. Wer versäumt eine Karte abzulegen, verliert die meistzählende an die Spiel-Gegner; überdies tritt die Folge ein, daß der etwaige Gewinn ihm nicht gut gesagt, der Verlust dagegen notirt wird.

§ 56. Der Zigist ist, so lange die Umstände es erlauben, mit Tarocs herauszufordern.*)

D. Von Zigo mit Zweien.

§ 57. Wer Zigo spielt, hat sich nach den Bestimmungen der §§ 53 bis 55 zu richten.**)

§ 58. Zigo gewinnt und verliert einfach.

§ 59. Weist der aufgenommene Blindte keinen Taroc oder einzig nur den Pagat auf, so steht dem Uebernehmer das Recht zu, das Spiel unentschieden aufzugeben.***) Andere Folgen als das Weitergehen der Vorhand treten nicht ein.†)

In jedem sonstigen Falle hat sich der Spieler den Schlägen des Schicksals auszusetzen. Auflegenlassen der Karten hat keine Rechtswirkung.††)

§ 60. Das Ausspielen der Karten erfolgt nach Regeln der Zweckmäßigkeit.

E. Von Zigo in Einer (in uno).

§ 61. Zigo in uno geht gegen Zigo in Zweien. Der Vorhand steht es zu, das Spiel in uno auch ohne†††) eingetretene Steigerung eines Dritten an sich zu ziehen (Selbststeigerung).

---

*) Man geht auf seinen gänzlichen Ruin aus; er ist wegen seiner Kühnheit nach Analogie des § 1 leg. 5 C. ad leg. Jul. maj. IX, 8, so zu drangsaliren ut mors sit ei solatium.

**) In majori continetur et minus.

***) Analogie des benef. abstinentiae des suus heres die Erbschaft wegen Ueberschuldung von der Hand zu weisen. Für C, E und F gilt dies nicht.

†) Das Spiel ist somit kein nichtiges zu nennen, denn der Uebernehmer kann spielen, daher er auch nicht verlangen kann, daß ihm die Vorhand nochmals zukomme.

††) Anders bei Solo Zwang, wo die Strafe der Maurerei in den Nachtheilen zu erkennen ist, welche der Uebernehmer des Spieles bei Durchtrag zu gewärtigen hatte (Retorsion). Dagegen trifft die Folge des Durchtrages den, welcher keinen Spieler der Maurerei überführen kann.

†††) Der Grund liegt darin, daß der Verzicht auf Wohlthaten (hier das Verlegen) im Rechtsleben unter allen Umständen zuzulassen ist.

§ 62. Wer Zigo in uno übernimmt, hat mit dem Blindten nur einen, der aus der abzulegenden Karte hervorzunehmenden Taroc's zu vereinigen. Er begibt sich damit des Rechtes zu verlegen.

§ 63. Wer gleichwohl, mit Vorbedacht oder irrthümlich, eine Karte verlegt, ist gehalten, irgend welches König- oder Matador-Bild der abgelegten Karte dem Gegentheil zuzustellen. Nebstdem unterwirft er sich dem Ausgange des Spieles, unter Verzicht auf die Vortheile des Gewinnes.

§ 64. Zigo in uno gewinnt und verliert in doppeltem Grade.

§ 65. Geht Zigo in uno gegen Solo, so werden die Vortheile wie Nachtheile verdreifacht.

F. Von Zigo mit Leeren.

§ 66. Es ist gestattet, jedes der unter A bis E beschriebenen Spiele in der Weise zu überbieten, daß der Uebergang zum Blindten mit einer*) in § 17 bestimmten leeren Karte geschieht.

§ 67. Die leere Karte ist vorzuzeigen, braucht jedoch nicht angespielt zu werden.

§ 68. Gewinn und Verlust berechnet sich einen Grad höher, als im Falle des Abschnittes E.

§ 69. Im Uebrigen richtet sich das Spiel nach den Vorschriften unter Abschnitt E.

G. Gemeinschaftliche Bestimmungen.

§ 70. Das Vermengen der abgelegten mit der durch Aufnahme des Blindten zum Spielen bestimmten Karte wird bestraft.

§ 71. Wer sich des Blindten bedient, kann auf die abgelegte Karte zum Zwecke des Ausspielens nur mit Genehmigung sämmtlicher Spielgenossen zurückgreifen.

§ 72. Wer nach ordnungsmäßigem Ablegen in der abgelegten Karte 35 Points zählt, kann verlangen, daß er mit Umgehung des Spielens als im I. Grade gewinnender Theil behandelt werde.

*) Im dreihändigen Spiele sogar mit 2.

Cap. VII. Von Berechnung des Gewinnes und Verlustes.

§ 73. Der Gewinn und Verlust berechnet sich folgender:

A. Spiel um baares Geld.

Hier bildet die vereinbarte Münze die Grundlage einfachen Gewinnes und Verlustes.

B. Spiel um sonstige nach Geldeswerth zu schätzende Genüsse.

Hiebei ist die Zahl 3 (Bengel) für einfachen Gewinn und Verlust die Grundlage.

§ 73. Die Noten des Verlustes (Bengel) werden mit römischen Zahlen beurkundet.

Die Aufzeichnungen von Guthaben sind arabische Zahlen, sie sind in gesonderter Abtheilung aufzuführen.

§ 74. Nach jedem einzeln beendeten Spiele hat die Berechnung von Gewinn und Verlust sofort zu geschehen.

§ 75. Bei Aufzeichnung von Gewinn und Verlust wird der bisherige Posten unter genauer Berücksichtigung der Größezahl gelöscht und in ein neueres Ergebniß verwandelt.

§ 76. Bei der Berechnung (Aufzeichnung) kommt die Wettschlagung von Gewinn- und Verlustposten jeweils in Anwendung.

§ 77. Dem Gewinnenden werden 2 Drittel des nach der Normalzahl erfundenen Betrages zu gut, dem Gegentheil das dritte Drittel zu Last gesetzt.

§ 78. Die Steigerung des Spieles nach Cap. VI. bewirkt die Steigerung des Gewinnes und Verlustes in arithmetischer Progression.

§ 79. Wer die Aufzeichnungen unleserlich macht, verpflichtet sich zur Entschädigung der Spielgenossen.

§ 80. Die Entschädigung besteht in der Uebernahme des jeden treffenden Antheils an dem aufgegangenen Genusse.

§ 81. Bei Ablage der Hauptrechnung über Gewinn und Verlust ist, abgesehen von dem in § 79 vorgesehenen Falle, die gemeinschaftliche Beendigung des Spieles vorauszusetzen.

§ 82. Niemand kann gezwungen werden, ein Spiel über 3 Stunden fortzusetzen*); entgegenstehende Verabredungen verpflichten nicht zur Entschädigung, sondern nur zur etwa festgesetzten Strafe. Jeder Spieler kann überdies bei Erscheinen von Harfendamen den Eintritt einer Pause begehren.

§ 83. Im Falle sich über Beendigung des Spieles entgegengesetzte Ansichten kund geben, entscheidet das Spiel-Collegium, wobei dem Höchstbesteuerten die entscheidende Stimme zusteht.

§ 84. Die Berechnung des einen Jeden zur Bestreitung aufgegangener Genüsse treffenden Antheiles geschieht mit der Proportionsrechnung.

Die Factoren und die unbekannte Größe haben in ganzen Zahlen zu bestehen. Zur Bewirkung dessen ist nöthigenfalls die Summe der Bengel eines jeden Spielers gleichmäßig zu erhöhen.

Ist auch die zuzuschlagende Zahl auf die Spieler in ganzen Zahlen nicht gleich auszutheilen, so ist der Höchstbesteuerte beim Zuschlagen zu verschonen.

Die Ausrechnung wird durch den Tafelführer vorgenommen; er ist für Versehen verantwortlich.

§ 85. Der Beitrag eines jeden Spielers ist sofort baar an den Tafelführer, welcher die Berichtigung der Spielzeche zu besorgen hat, abzugeben. Die Spielgenossenschaft übernimmt für Rückstände keine Haftung.

Cap. VIII. Strafrechtliche Bestimmungen.**)

§ 86. Die Strafen bestehen:
- a) bei Spielen um Geld in Geld;
- b) andernfalls in Bengeln;
- c) in Verweis;
- d) in gewissen Fällen in Verrufserklärung.

---

*) Analog wie bei dem Verhältniß der actio fam. herciscundae, fin. regundorum et communi dividundo kein Zwang besteht, die Gemeinschaft fortzusetzen.

**) Die allgemeinen Grundsätze von dolus, culpa, Urhebern, Gehülfen u. s. w. gelten auch hier.

§ 87. Die Strafe einfachen Verlustes findet statt in den Fällen der §§ 23 und 33 und wenn der Tafelführer überführt wird, zu seinem Vortheile notirt zu haben, ohne daß das Vergehen des § 93 a. vorliegt.

§ 88. Mit Verweis ist zu bestrafen:

a) wer, in Mißachtung des § 2, Lehrjungen Geld abnimmt;
b) wer das Neutralitätsprincip nach § 5b. verletzt;
c) wer beim Kartausgeben gegen die §§ 18—21 und bei der Tafelführung sich Fehler zu Schulden kommen läßt, ohne daß die Voraussetzung des § 87 vorliegt;
d) wer ohne Urlaubsbewilligung das Spielcollegium im Stiche läßt (§ 12);
e) wer beim Spielen ohne Rücksicht auf die im § 17 angegebene Stichfähigkeit Stiche einzieht;
f) wer vorspielt (§ 38);
g) wer den Blindten gegen die Vorschrift des § 48 besichtigt;
h) der Rechnungsführer, der falsch ausrechnet (§ 84).

§ 89. Der dritte Rückfall in die Vergehen des § 88 wird, wofern grobe Nachlässigkeit zu Grunde liegt, mit der Verrufs-Erklärung bestraft.

§ 90. Die Verrufserklärung hat die Unfähigkeit mit irgend einem der bethätigt gewesenen Mitglieder sich in ein Spiel einzulassen, zur Folge.

§ 91. Mit der Verrufserklärung ist ferner zu bestrafen:

a) wer sich der Vollstreckung der Sprüche widersetzt (§15);
b) wer auf Veranstaltung einer Vermehrung der zum Spielen bestimmten Karte mit Tarocs falsch verlegt, heimlich Karten beseitigt oder Karten verläugnet, oder zu dem Ende das oder die Lichter auslöscht;
c) wer sich der Verbindlichkeit gegen die Spielgenossen oder den stellvertretenden Wirth heimlich entzieht.

§ 92. Mit der Strafe des hälftigen Durchfalles wird belegt:

a) wer ohne das Vorhandensein der Voraussetzungen des § 91 gegen § 42 sich verfehlt;
b) wer, anstatt mit der zum Spielen zugerichteten Karte, mit der abgelegten spielt (§ 71);
c) wer gemeinschaftliche Biermarken schießt.

§ 93. Mit der Strafe eines einfachen Durchfalls ist zu belegen:

a) wer die Aufzeichnungen der Rechnung zu seinem Vortheile fälscht;
b) wer den aufgenommenen Blindten, um sich dessen Gefahren zu entziehen, mit der abgelegten Karte vermengt (§ 70);
c) wer bei Vorzählung der Points durch Beimischung fremder Karten zu täuschen sucht;
d) wer Spielkarten durch Zeichen für sich äußerlich kenntlich macht.

§ 94. Die Strafen sind zur Colonne der Verluste einzutragen und diesen gleich zu behandeln.

§ 95. Die Strafen werden rechtskräftig durch Abstimmung erkannt.

§ 96. Die Abstimmung und somit die Verfällung in jede der in diesem Capitel enthaltenen Strafen kann von den Betheiligten durch Uebernahme der Gesammtverbindlichkeit für aufgegangene Genüsse beseitigt werden.

Cap. IX. Die Spielkarten betreffend.

§ 97. Die Spielkarten sind durch gemeinschaftliche gleiche Beiträge anzuschaffen, wofern solche nicht durch einen Dritten, z. B. den Wirth, angeschafft werden.

§ 98. Sie sind sorgsam zu verwahren und vor Schmutz zu schützen.

Cap. X. Schlußbestimmungen.

§ 99. Was nicht in den vorhergehenden Paragraphen vorgesehen ist, bestimmt das weise Ermessen der Spielkundigen.

§ 100. Alsbald mit der Anschaffung des Gesetzes unterwirft sich der Erwerber dessen Wirksamkeit. Wer die Gelegenheit sich mit den Bestimmungen desselben bekannt zu machen, vorübergehen läßt, ist gegenüber Jedem, der dieses Gesetz für sich anruft, mit entgegenstehender Ansicht nicht zu hören.

Publicirt im Gasthaus zur Jägerlust.

Feudenheim am Neckar, den 7. December 1859.

Anmerkung. Regeln, wie am besten zu spielen ist, lassen sich nur annäherungsweise aufstellen, da Alles davon abhängt wie die Karten-Matadors und Bilder vereinigt oder getrennt sind und in welcher Zahl Ersteres. Es genügt folgende Anhaltspunkte anzugeben:

1) Wer Solo spielt, wird gut thun Taroc zu spielen statt gute Bilder auf's Spiel zu setzen; er wird mit einer Anzahl hoher Taroc's versehen, seinen Gegnern den Pagat abjagen, überhaupt sie tarocfrei zu machen suchen, dagegen aber, wenn er seine Gegner mit stärkeren Taroc's überlegen erachtet, solche wenigstens aus dem Spiele zu bringen bemüht sein. Die Gegner des Solisten werden das Tarocschlagen unterlassen, vielmehr die Taroc's so vortheilhaft als möglich benützen und die verwundbare Seite des Solisten mit Farben aufsuchen um dessen Bilderkarten zu gewinnen. Die Vorsicht gebietet nicht alle Farben anzuspielen, wenn der Gegner mit einer oder der anderen Farbe zu schwächen ist.

2) Gegen Solo soll Niemand das Spiel nehmen, der nicht über 18 Points legt und mit 2 Tarockarten den Blindten erfaßt, wodurch er vor dem Durchfalle mit Wahrscheinlichkeit gesichert ist. Er wird um so eher dazu greifen, je mehr Points und je weniger Tarocs in seiner abzulegenden Karte sich befinden, weil er letztere um so mehr im Blindten zu finden die Hoffnung haben darf. Er wird erfolgreicher jeden anderen schicklichen Weg versuchen, als den Solisten und seine Anhänger durch Tarocspielen anzugreifen.

3) Beim Verlegen sehe man es darauf ab eine Farbe frei zu legen, wenn man hienach erhebliche Bilder der Gegner abzutarokiren hoffen darf. Blätter einer und derselben Farbe, deren Verlust keinen beachtenswerthen Nachtheil bringt, wird man um so lieber zusammenhalten, je mehr man solche besitzt, weil sie nöthigenfalls dazu benützt werden können die Taroc's der Gegner aus dem Spiele zu bringen.

4) Spielt der Zigist eine Farbe an die mit wenigstens 2 Taroc's bedient wird, so ist ihm der Puls zu fühlen. Ist derselbe tarocfrei gemacht, so sind Bilder anzuspielen um nicht die Möglichkeit aus dem Wege zu schaffen der Stechbilder des Zigisten durch Abtarokiren Herr zu werden. Aus diesem Grunde ist es

auch nicht rathsam Farben anzuspielen, die von dem Gegner selbst ausgespielt werden, und dem Freunde Taroc's kosten.

5) Im Verlaufe des Spieles wird der Uebernehmer desselben, wo thunlich, zwischen die Spieler in's Feuer gebracht. Um nicht auf Freundesseite einen Matador in Gefahr zu bringen, wird der Skis loszulassen und je nach dem Fallen der Taroc's fortzufahren sein.

6) Kommt ein Spieler in's Gedränge, so wird er den Verlust des Pagat dem Verluste eines höheren Taroc vorziehen, wofern er mit letzterem einen Stich zu machen die Hoffnung haben darf.

7) Schwächt sich eine Parthei durch Ausspielen hoher Taroc's, so wird die Gegenparthei sich nicht überstürzen dem Gegner in die Zügel zu fallen, sondern geschickt den Zeitpunkt abwarten, wo sie mit überlegenerem Geschütz des Feindes Meister zu werden beginnen kann.

8) Es ist, des Ausganges eines Spieles sicherer zu sein, von dem größten Nutzen die Taroc zu zählen, welche bereits im Feuer waren. Den Gegner durch Zugeben eines höheren Taroc's als nöthig ist, irre zu führen, kann nicht getadelt werden, aber dem Feinde auf ein angespieltes hohes Bild nicht so nieder als möglich zu bekennen, wenn man den Verlust des feindlichen Bildes nicht vor Augen hat, ist absolut verwerflich.

9) In der Regel wird man die höchsten Bilderkarten in's Trockne bringen*), namentlich ist das Schinden gegen den Solisten etwas Thörichtes, dagegen wird es um so mehr zu empfehlen sein, je schwächer der Angeschundene in Taroc ist, oder je mehr der anderen Farben er frei war. Das Zurückhalten hoher Bilder aus bloßer Besorgniß des Verlustes, ist in den meisten Fällen fehlerhaft.

10) Die Steigerung eines Spieles richtet sich zunächst nach der Zahl der abzulegenden Points, und 2. nach der Hoffnung auf das Finden einer Menge Taroc's. So wird der, welcher nur 1 Taroc in Händen hat, mit mehr Recht das Spiel in Einer übernehmen, als der, welcher 4 oder wie viel Taroc's legt. Wann aber vermuthlich eine große Zahl Taroc's im Blinden sind, ist Sache der feinsten Berechnungen, worüber sich keine

---

*) „Dehaam is Dehaam!“ soll jeder Zigist beachten.

Regeln geben lassen als die, daß in dem Falle, wo Mehrere sich zur Steigerung bereit erklären, anzunehmen ist, daß Jeder derselben an Taroc nicht reich ist, vielmehr im Blinden solche zu suchen denkt.

11) Sich s. g. Finden zu bedienen erfordern Rücksichten der Klugheit; so wird es z. B. räthlich sein, dem Gegner, der damit umgeht hohe Bilder einer bestimmten Farbe herauszubringen, das höchste zu opfern, wenn man ein minder hohes damit retten kann, daß man ihn auf den Gedanken bringt, daß sein Weiterpeitschen mit der nämlichen Farbe keinen Zweck mehr habe. Hat man mit den stärksten Taroc's versehen, den Feind vor sich, so wird man ihn auf den Gedanken zu bringen suchen, daß er die höchsten Tarocs bei den Hintermännern zu fürchten habe.

Ein geschickter Spieler wird seinen Gegnern Anlaß geben, die ihm gefährlichen Farbenbilder zu schmieren. Was aber Jeden empfiehlt, ist die Ruhe bei den Wechselfällen des Schicksals, Verschwiegenheit und Redlichkeit — Tugenden, die auch den nicht der Spielkunst erfahrenen Mann zieren.

Gewandtheit im Spiele ist eine Beigabe, die von praktischer Erfahrung, der sichersten Führerin im Leben, Zeugniß gibt.

Anhang II.

Erklärung der vornehmlichsten Benennungen und Kunstphrasen.

Abfassen = Pagat oder Mongues fangen.

Anspielen = das erste Kartenblatt auslegen.

Bemockeln = Betrügen.

Beugel = Verlustnoten.

Bürgermeister = der Spielübernehmer, welcher es nur auf 35 Points bringt.

Cavallerie = Sämmtliche Bilder einer Farbe.

Da möchte man auf der Sau fort = Ausdruck der Verwunderung, wenn Pagat nicht verloren geht.

Dreck = Kreide.

Durchfall = Stichlosigkeit eines Spielübernehmers.

Er hat den Stich = er ist Herr der gespielten Blätter.

Er hat im Loch = er hat ein Bevor auf der Rechnung.

Geblecht werden = eine Biermarke in Empfang nehmen.

Hobel = Abputzlumpen.

König = ein Spielgenosse, der im concreten Spiele unthätig ist.

Lumpenvieh ansagen = einen schwachen Solo declariren.

Malheur (di Bibi & di Quetscho) siehe § 28 und 29.

Matsch (bête) = durchgetragen oder stichlos.

Mauern = mit Absicht Solo verpassen.

Mensch = Dame.

Mit Umsicht spielen = Anderen in die Karte sehen.

Nichtspieler gehören unter den Tisch = sie müssen sich verhalten, wie wenn sie vom Spiele und seinem Verlaufe nichts sähen.

Puls fühlen = durch Tarocschlagen untersuchen, wie stark der Gegner ist.

Putzen = auf der Rechnung gut machen.

Rülps = König.

Schießen = entwenden.

Schinden = mit einem hohen Farbenbilde auf ein vermuthetes feindliches Bild so lange als möglich Jagd machen.

Schmieren = dem Freunde fette Bilder zuwerfen.

Schmierlokel = wer sich damit befaßt.

Skat = die zu verlegende Karte.

Verlegen = nach Aufnahme des Blindten ein Kartenblatt ablegen.

Verschinden = das Verlieren des zum Ruiniren des Feindes benützten Bildes.

Vorlegen = dem Gegner mit einem hohen Taroc den Stich streitig machen.

Vorspielen = Karten zugeben, bevor die Reihe an den Mann kommt.

Wenn du nor in eme alde Hund stecke dehscht = Fluch eines Spielers bei Abfassung des Pagat oder Mongues.

Wenn Schumla verloren ist! Ausdruck dessen, der einen gewagten Streich führt.

Wie hoch ist der Berg Sinai? Frage eines Spielers, wie hoch er gewonnen oder verloren.

Zigo-Delirium (morbus zigoitius) wenn Einer vom Pagat oder Skis träumt.

Zigo-Scheu (indifferentismus zigoitius) = Widerwillen vor dem Erlernen des Zigo-Spieles.

Anhang III.

Trauerlied für Tarocspieler.

Zu singen bei Malheuro di Quetscho, nach freier Phantasie.

(Einleitung.) 1. Ha ha habe mar dich e mol am Ohr?
Allegro Vers 1. Der Abraham ist gesto=or=ben.
Der Abraham ist gesto=or=ben.
Stor stor stor ben ben ben,
Stor stor stor ben ben ben,
Abraham ist gesto=or=ben.

Hiernach folgende Strophen:

2. Wer hat ihn denn begraben? Gra gra gra ꝛc.
3. Drei spitzbärtige Juden.
4. Wie habe se denn geheiße?
5. Der Eine der hieß Isak.
6. Der Andre der hieß Jakob.
7. Der Dritte der hieß Esau.
8. Wo habe sen denn begraben?
9. Zu . . . . .

